

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Seiring dengan kemajuan zaman, setiap peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi berbagai perubahan. Berpikir kritis bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dasar melalui latihan dan aktivitas pembelajaran yang menarik. Proses pembelajaran sebaiknya menggunakan metode dan media pembelajaran yang beragam, menyesuaikan dengan kondisi pendidikan yang ada serta tahap perkembangan berpikir kritis siswa (Marudut et al., 2020).

Namun, pada kenyataannya, banyak guru masih mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, buku teks, dan papan tulis sebagai alat utama dalam mengajar. Penggunaan media pembelajaran interaktif di SD masih tergolong minim. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat disebabkan oleh berbagai faktor, seperti keterbatasan sarana dan prasarana, rendahnya kompetensi guru dalam mengoperasikan teknologi, serta kurangnya pelatihan yang mendukung pengembangan media interaktif.

Minimnya penggunaan media interaktif ini berdampak pada rendahnya partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran. Materi pelajaran yang seharusnya bisa disampaikan secara menarik dan kontekstual, menjadi kurang bermakna bagi siswa. Padahal, media interaktif seperti video pembelajaran, simulasi digital, game edukatif, maupun aplikasi pembelajaran berbasis teknologi dapat

membantu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis secara signifikan.

Guru perlu mengevaluasi dan memperbaiki metode dan media pengajaran yang telah diterapkan. Mengingat pentingnya sistem pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan berpikir siswa, diperlukan pendekatan yang lebih interaktif, di mana siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat diwujudkan melalui sistem pembelajaran yang dirancang secara khusus agar mampu menumbuhkan kesadaran berpikir kritis di kalangan peserta didik. Peserta didik memperoleh pembekalan kemampuan berpikir kritis yang diperlukan untuk memecahkan berbagai permasalahan.

Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran di sekolah dasar diarahkan untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan pemecahan masalah. Salah satu mata pelajaran yang berperan dalam mengembangkan kemampuan tersebut adalah Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Pembelajaran IPAS diharapkan dapat membantu siswa memahami fenomena alam dan sosial melalui pendekatan berbasis inkuiri, eksplorasi, serta pemecahan masalah.

IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial) merupakan gabungan dari dua mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar (SD) di Indonesia, yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kedua mata pelajaran ini memiliki peran penting dalam membantu siswa memahami lingkungan sekitar mereka. Karena materi IPAS bersifat abstrak, maka penyusunannya dilakukan secara sistematis agar proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta mendorong

partisipasi aktif. Selain itu, IPAS juga bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, kemandirian, dan aspek psikologis anak. Sebagai mata pelajaran yang relatif baru, IPAS dirancang untuk membangun pemahaman dasar siswa dalam mempelajari ilmu alam dan ilmu sosial dengan lebih baik (Nurmaulida et al., 2023).

Pembelajaran IPAS di sekolah dasar bertujuan untuk membekali peserta didik dengan kemampuan menilai secara tepat terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam ilmu pengetahuan, baik yang bersifat ilmiah maupun non-ilmiah (Marudut et al., 2020). Selain itu, pembelajaran IPAS berperan dalam membantu siswa memahami lingkungan sekitar serta dirinya sendiri. Selain memberikan wawasan tentang lingkungan, pembelajaran IPAS di tingkat sekolah dasar juga bertujuan untuk membentuk sikap ilmiah pada peserta didik, mengenalkan serta menerapkan metode ilmiah dalam memecahkan masalah, dan mengajarkan penghargaan terhadap karya serta metode kerja para ilmuwan yang telah berkontribusi dalam bidang ini.

Pembelajaran IPAS memiliki keterkaitan yang kuat dengan keterampilan berpikir kritis. Melalui pembelajaran IPA, peserta didik dapat menganalisis serta mengamati berbagai fenomena yang berkaitan dengan alam dan lingkungan di sekitar mereka. Menurut Legina & Sari, (2022), ilmu ini bersifat konkret karena berfokus pada pengalaman langsung. Dalam prosesnya, pembelajaran IPA lebih menekankan pengembangan keterampilan seperti berpikir kritis, kreativitas, serta kemampuan bekerja sama. Dengan kata lain, pembelajaran IPA merupakan suatu proses eksplorasi bagi peserta didik dalam memahami dan mengapresiasi berbagai fenomena alam yang terjadi.

Berpikir kritis bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dasar yang mengembangkan latihan dan aktivitas pembelajaran awal yang menarik, mengajar dengan metode pembelajaran beragam, tergantung pada situasi pendidikan aktual dan tahap pengembangan berpikir kritis (Marudut et al., 2020). Menyer & Goodchild menyatakan berpikir kritis merupakan sebuah proses kognitif yang sistematis dan aktif dalam menilai argumen-argumen, menilai sebuah kenyataan, menilai kekayaan dan hubungan dua objek atau lebih serta memberikan bukti-bukti untuk menerima atau menolak sebuah pernyataan.

Berpikir kritis menjadi suatu hal yang menjadi tujuan dalam sebuah proses pembelajaran (Suparya et al., 2022). Menurut Facione dalam (Dhamayanti, 2022) mengemukakan bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan mengatur diri dalam menghasilkan interpretasi, analisis, dan evaluasi juga pemaparan menggunakan bukti, konsep, metodologi, dan pertimbangan kontekstual yang dijadikan dasar dalam membuat keputusan. Berpikir kritis adalah kemampuan berpikir reflektif yang berfokus pada apa yang dilakukan. Kemampuan berpikir kritis menjadi hal yang esensial yang harus dikuasai peserta didik pada era sekarang ini. Upaya untuk membentuk kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan pada kelas interaktif yang mana melibatkan peran peserta didik secara penuh.

Peneliti melakukan observasi sebagai data awal penelitian kepada 17 peserta didik kelas VI di Kecamatan Pagedongan menunjukkan bahwa sebanyak 7 anak atau sebesar 41 % memiliki kemampuan berpikir kritis

kategori baik, dan sebanyak 10 anak atau sebesar 59 % memiliki kemampuan berpikir kritis kategori cukup dan rendah.

Melihat permasalahan rendahnya kemampuan berpikir kritis tersebut serta menyadari betapa luasnya keberagaman karakteristik peserta didik dan merujuk hasil identifikasi permasalahan pembelajaran, maka perlu dipikirkan bagaimana cara untuk dapat menyediakan layanan pembelajaran yang memungkinkan semua peserta didik mempunyai kesempatan dan pilihan dalam mengakses apa yang mereka sukai atau minati secara efektif sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Dalam penerapan pembelajaran IPAS, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan peserta didik dan sesuai dengan perkembangan zaman. Teknologi dan Informasi melaju sangat cepat di abad 21. Pendidikan dituntut untuk adaptif menyikapi perkembangan zaman. Cepatnya laju perubahan perlu diimbangi dengan praktik pendidikan yang sesuai dengan tuntutan zaman. Pendidikan merupakan unsur utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Kerangka pendidikan abad 21 mengalami penyesuaian dengan kompetensi yang dibutuhkan. *The Partnership for 21<sup>st</sup> Century Learning* (Akhwani, 2021) telah menggagas kompetensi yang harus dikuasai siswa, 1) *learning and innovative skills (Critical Thinking, Creative, Communication, Cooperation)*, 2) *Knowledge, Media and Technology Skill and* 3) *life and career skills* (Battelle for Kids, 2019; Gelen, 2018). Untuk mencapai kompetensi tersebut dibutuhkan guru profesional. Guru yang tidak hanya memiliki pengetahuan tetapi juga memiliki keterampilan dan sikap secara terintegrasi

Munandar, 2014; Anastasya et al., 2021 menyatakan bahwa proses berpikir kreatif adalah menjajaki berbagai kemungkinan jawaban atas suatu masalah dan jarang bisa diukur. Menurut Rhosalia, dkk, 2016; Anastasya et al., 2021 bahwa tingkat kemampuan berpikir kritis siswa tersebut ditentukan oleh 4 indikator yaitu kelancaran, kerincian, fleksibilitas, dan originalitas. Proses berpikir kritis merupakan upaya untuk menemukan solusi yang menarik untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Dengan begitu siswa dapat menemukan hal-hal baru yang mereka dapat dari proses berpikir kritis. Bagi peserta didik, berpikir kritis penting sebagai bekal siswa dalam membantu untuk memecahkan permasalahan dengan cara yang kritis dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis pada pembelajaran IPAS adalah Media Pembelajaran Interaktif Difatara yang terinspirasi dari pembelajaran yang berdasarkan keberagaman karakteristik anak. Pembelajaran Interaktif Difatara yang merupakan singkatan dari Diferensiasi Tata Surya. Media pembelajaran ini berisi konten pembelajaran IPAS yang berdiferensiasi atau beragam yang dapat mengakomodir gaya belajar peserta didik. Beberapa konten yang terdapat di media ini yaitu gambar, tulisan, video, *puzzle*, kuis, dan soal asesmen sumatif.

Berdasarkan hasil angket, wawancara, dan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti di Gugus Khatulistiwa dan Gugus Tampomas Kecamatan Pagedongan Kabupaten Banjarnegara ditemukan fakta guru masih banyak menggunakan pembelajaran konvensional. Dari 10 guru kelas VI yang

diwawancari, 7 diantaranya mengatakan model pembelajaran yang sering digunakan adalah ceramah dan diskusi, 6 orang mengatakan belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif, media yang sering mereka gunakan adalah PowerPoint, video dari YouTube, dan Canva. Ada 2 guru yang sudah menggunakan media interaktif berupa Quizizz, namun belum memuat konten materi yang lengkap sesuai karakteristik peserta didik dan belum merangsang kemampuan berpikir kritis.

Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan sebagai data awal kepada 15 peserta didik dengan menggunakan angket dan wawancara. Diperoleh hasil 10 peserta didik mengatakan bahwa gurunya jarang menggunakan media saat pembelajaran IPAS, sedangkan 5 peserta didik lainnya mengatakan bahwa gurunya sering menggunakan media gambar dan video. Semua peserta didik mengatakan senang apabila guru menggunakan media pembelajaran di kelas. Media yang mereka inginkan yaitu yang ada gambar, video, dan permainan/games.

Media Pembelajaran Interaktif Difatara ini merupakan karya dari peneliti sendiri, meskipun dikembangkan menggunakan aplikasi Canva, memiliki perbedaan dibandingkan dengan media pembelajaran yang umum digunakan saat ini. Media ini menyajikan berbagai konten pembelajaran yang lebih variatif dan dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa. Media pembelajaran interaktif Difatara menghadirkan inovasi baru dalam pembelajaran digital berbasis aplikasi Canva dengan pendekatan diferensiasi dan integrasi teknologi yang memudahkan akses serta meningkatkan keterlibatan siswa dan guru. Beberapa kelebihan media ini yang

membedakannya dengan media-media sebelumnya yaitu pemanfaatan Canva sebagai platform utama yang fleksibel dan kolaboratif, integrasi berbagai aplikasi edukatif pendukung dalam satu media interaktif, konten materi yang fleksibel dan adaptif terhadap kebutuhan serta karakteristik siswa, aksesibilitas tinggi dan ramah pengguna, mendorong kemandirian, kreativitas, dan berpikir kritis siswa dalam belajar.

Media pembelajaran interaktif yaitu gambaran dari media pembelajaran yang dapat menimbulkan keterkaitan antara individu dengan media pembelajaran yang dalam prosesnya akan memberikan pengaruh antara satu dengan lainnya dalam menyampaikan materi pembelajaran. Oleh karena itu, dapat memudahkan guru dalam memberikan materi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Media ini dapat mengintegrasikan berbagai konten seperti gambar, video, audio, simulasi, dan teks interaktif yang menawarkan informasi tambahan dan contoh nyata. Dengan menghadirkan sumber daya yang beragam, media interaktif memperluas cakupan dan kedalaman pengetahuan siswa (Jafnihirda et,al, 2023). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Difa Tara diharapkan dapat menjadi alternatif yang handal dalam mewujudkan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, serta bermakna bagi peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Difatara” pada Pembelajaran IPAS di SD untuk Meningkatkan Berpikir Kritis.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah menyusun Media Pembelajaran Interaktif “Difatara” pada pembelajaran IPAS di SD?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Difatara” pada pembelajaran IPAS di SD?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Interaktif “Difatara” pada pembelajaran IPAS di SD untuk meningkatkan berpikir kritis?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Produk Media Pembelajaran Interaktif “Difatara” pembelajaran IPAS di kelas VI SD.
2. Menguji kelayakan pengembangan Media Pembelajaran Interaktif “Difatara” untuk pembelajaran IPAS di Kelas VI SD
3. Menguji efektivitas penggunaan Media Pembelajaran Interaktif “Difatara” terhadap peningkatan berpikir kritis pada pembelajaran IPAS di kelas VI SD.

## **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Meningkatnya berpikir kritis dalam pembelajaran IPAS dengan Media Pembelajaran Interaktif “Difatara”.

2. Bagi Guru

- a. Diperolehnya wawasan baru mengenai pembelajaran IPAS dengan Media Pembelajaran Interaktif “Difatara”.
- b. Meningkatnya kemampuan guru dalam mengimplementasikan Media Pembelajaran Interaktif “Difatara”.

3. Bagi Sekolah

Memberikan wawasan dan masukan bagi sekolah sebagai pedoman dalam mengambil kebijakan sekolah untuk menentukan penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar khususnya untuk kelas VI.

